



⑮ BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ **Gebrauchsmuster**  
⑩ **DE 296 11 499 U 1**

⑤ Int.-Cl.<sup>6</sup>:  
**A 63 H 33/10**  
A 63 H 17/00  
A 63 H 17/26

⑲	Aktenzeichen:	296 11 499.5
⑳	Anmeldetag:	2. 7. 96
㉑	Eintragungstag:	17. 10. 96
㉒	Bekanntmachung im Patentblatt:	28. 11. 96

DE 296 11 499 U 1

③① Innere Priorität: ③② ③③ ③①  
28.03.96 DE 296057770

⑦③ Inhaber:  
Hartmann, Markus, 35625 Hüttenberg, DE

⑦④ Vertreter:  
S. Knefel und Kollegen, 35578 Wetzlar

⑤④ Spielzeug in Form eines Modell- und/oder Spiel-Land-, -Wasser-, -Luft- und/oder -Raumfahrzeuges

DE 296 11 499 U 1

02.07.95

10

#### Beschreibung

Die Erfindung betrifft ein Spielzeug in Form eines Modell- und/oder Spiel-Land-, -Wasser-, -Luft- und/oder -Raumfahrzeuges, welches eine verkleinerte Nachbildung eines Original-Land-, -Wasser-, -Luft- und/oder -Raumfahrzeuges darstellt.

Zum Stand der Technik gehören Nachbildungen von Originalfahrzeugen, die in erster Linie als Sammlerstücke dienen, aber auch zum Spielen von Kindern verwendet werden.

Diese Modelle weisen den Nachteil auf, daß die Modelle komplett in vorgegebener Weise fertiggestellt sind. Die Modelle können nicht einem gewünschten veränderten Modell angepaßt werden, beispielsweise dem eigenen Auto mit diversen Tuningteilen, Spoilern, einer gewissen Ausstattung, wie Autotelefon oder Zusatzscheinwerfern. Darüber hinaus läßt sich auch die Innenausstattung, wie Sitze und Lenkräder, nicht variieren.

Weiterhin haben die zum Stand der Technik gehörenden Modelle den Nachteil, daß ein Unfall schwer oder gar nicht nachgebildet werden kann. Hierfür müssen Teile des Modelles durch den Benutzer selbst zerstört werden, mit dem Risiko, daß das Modell insgesamt zerstört wird und nicht nur die Teile, die gewollt sind.

02.07.95

11

Somit kann ein Sammler nur vorgegebene Modelle kaufen. Für Kinder werden derartige Modelle relativ schnell uninteressant, da kaum Funktionen zum Spielen vorhanden sind.

Darüber hinaus gibt es für derartige Modelle kein Sonderzubehör.

Das der Erfindung zugrunde liegende technische Problem besteht darin, ein Spielzeug in Form eines Modell- und/oder Spielfahrzeuges, -schiffes und/oder -flugzeuges anzugeben, das nach Belieben von der Benutzerperson umgestaltet werden kann, mit dem Unfallfahrzeuge oder -flugzeuge einfach nachgestaltet werden können und das darüber hinaus einfach, also auch für Kinder, handhabbar ist.

Dieses technische Problem wird durch die Merkmale des Anspruchs 1 gelöst.

Dadurch, daß das Spielzeug Teile aufweist, die gegen deformierte Teile auswechselbar sind und die am Originalfahrzeug, -flugzeug und/oder -schiff ebenfalls austauschbar sind, kann das Spielzeug in beliebiger Weise variiert und zu einem Unfallfahrzeug, einem abgestürzten Flugzeug oder einem havarierten Schiff umgebaut werden.

Beispielsweise können normal geformte Teile gegen deformierte Teile ersetzt werden, wie beispielsweise Stoßstangen, Sitze, verschiedene Reifen, Felgen, Scheinwerfer, Antennen, Auspuffe, Kotflügel, Verbreiterungsteile, Kotflügel mit Verbreiterungen, Heckleuchten, Scheiben, Schiebedächer, Kennzeichen,

02.07.98

12

Stoßdämpfer, Federn, Motorhauben, Kofferraumdeckel oder Motoren.

Darüber hinaus kann eine Zusatzausstattung an dem Spielfahrzeug vorgesehen sein. Zusatzteile können sein Autotelefone, Kopfstützen, Antennen für Radio, für Amateurfunk und/oder für Autotelefon. Es kann eine Anhängerkupplung für Anhänger, beispielsweise für Wohnwagen, für den Transport von Booten oder dergleichen, angebracht werden. In diesem Zusammenhang können Außenspiegel, insbesondere für den Anhängerbetrieb zusätzlich angeordnet werden. Dachgepäckträger für verschiedene Dachlasten können angeordnet werden, wie für Fahrräder, Surfbretter, Skier, Boote und dergleichen.

Weitere Zusatzteile können Spoiler und Heckflügel sein.

Es können Schneeketten als Zubehör vorgesehen sein sowie Werkzeugkästen, Werkzeugsets, Warndreiecke. Es können Originaleembleme und Typenschilder (Golf GTI (Warenname)) vorgesehen sein. Für die Umrüstung eines normalen Fahrzeuges, zum Beispiel zu einem Polizeifahrzeug oder einem Feuerwehrfahrzeug, kann ein Blaulicht vorgesehen sein beziehungsweise ein Signalbalken für die entsprechenden Fahrzeuge. Es können weitere Warnlichter vorgesehen werden, wie auch auf dem Autodach anzubringende Hinweisschilder, beispielsweise für ein Taxi oder ein Fahrschulauto.

Es sind Folien für den Außenbereich des Fahrzeuges vorgesehen, die beispielsweise Lackschäden darstellen.

02.07.98

13.

Weiterhin sind Folien vorgesehen, beispielsweise für die Tür-Innenverkleidung, für Innenausstattungsteile, wie für die Heckablage, Armaturenbrett und dergleichen.

Es können auch Folien mit Werbeschriftzügen vorgesehen sein oder Folien, die Schnee auf dem Fahrzeug darstellen. Es können auch Folien mit Dekorstreifen oder Zierleisten vorgesehen sein.

Das Spielzeug besteht erfindungsgemäß aus Metall. Es kann auch aus Blech oder aus Kunststoff oder aus Fiberglas bestehen. Besteht das Spielzeug aus Metall oder Blech, können Magnete in den Ersatz- und Zusatzteilen angeordnet sein, so daß die Ersatz- und Zusatzteile aufgrund der Magnetkraft mit dem Spielzeug eine lösbare Verbindung eingehen.

Die Magnete können aber auch in dem Fahrzeug angeordnet sein, und die Zusatz- und Ersatzteile weisen entweder Teile aus Metall auf oder gegenpolige Magnete, um die Verbindung zwischen Spielfahrzeug- und Zusatz- und/oder Ersatzteilen herzustellen.

Die Magnete sind erfindungsgemäß an den Stellen des Spielfahrzeuges angeordnet, an denen Zusatz- oder Ersatzteile angeordnet werden.

Dies sind in der Karosserie die Stellen, an denen Kennzeichen, Autokennzeichen, Embleme, Typenschilder oder dergleichen angeordnet werden, weiterhin die Stellen für Antennen, für Dachgepäckträger, für Scheinwerfer, für Heckleuchten, für das Lenkrad, für Sitze, für Stoßdämpfer, für

02.07.95

14

Felgen, für Türen, für die Motorhaube, für Kofferraumdeckel, in dem Kofferraumdeckel beispielsweise für Werkzeugsets oder für ein Warndreieck oder dergleichen.

Die Magnete können auch in den Türen, in der Motorhaube, in dem Kofferraumdeckel, in der Hutablage und dergleichen mehr angeordnet sein. Mit Hilfe dieser Magnete kann Metallfolie an den entsprechenden Stellen angeordnet werden. Die Metallfolie kann verschiedene Sitzbezüge, verschiedene Ausgestaltungen der Innenausstattung, wie der hinteren Ablagefläche oder des Armaturenbrettes, wie auch Schnee oder Matsch, darstellen. Auf der hinteren Ablage können darüber hinaus Lautsprecher und Zusatzteile, wie Kissen, Kopfstützen oder dergleichen angeordnet werden.

Es ist auch denkbar, daß diese Teile aus Metall bestehen und beispielsweise die Folie eine Magnetfolie ist. Die Magnetfolien können auch Rennnummern oder Schriftzüge für bestimmte Rennen aufweisen, wenn die Folien auf Rennfahrzeugen aufgebracht werden sollen.

Als Zusatzinstrumente können Feuerlöscher, Überrollkäfige und dergleichen vorgesehen werden.

Lenkräder sind vorteilhaft zusätzlich fixiert, beispielsweise durch eine Schraubverbindung, um eine Lenkung mit dem Lenkrad durchführen zu können. Die Magnete dienen in diesem Fall als Montagehilfe.

Vorteilhaft sind Magnetverbindungen für die einzelnen Teile vorgesehen. Verschiedene Teile, wie beispielsweise die Motorhaube, der Kofferraumdeckel und Türen, sind erfin-

02.07.98

15

dungsgemäß zusätzlich durch Steckverbindungen oder Schraubverbindungen an dem Korpus des Spielfahrzeuges angeordnet, so daß diese sich nicht so leicht lösen.

Erfindungsgemäß ist wenigstens ein Scharnier für jedes bewegliche Ersatzteil, wie Kofferraumdeckel, Motorhaube, Tür, vorgesehen. Das Scharnier oder das Ersatzteil ist magnetisch ausgebildet, so daß das Ersatzteil an dem Scharnier angesetzt werden kann und eine gewisse Grundfixierung erhält, so daß bei Vorsehen einer zusätzlichen Schraubverbindung die Magnetverbindung eine Montagehilfe darstellt.

Durch die Austauschbarkeit verschiedener Ersatzteile können nicht nur normale Teile gegen deformierte Teile oder Tuningteile ausgetauscht werden. Es ist hierdurch auch möglich, normale Autos einer gewissen Grundfarbe, beispielsweise einer grünen Grundfarbe, in ein Polizeiauto zu verwandeln, indem die entsprechenden grünen Teile gegen weiße Teile ausgetauscht werden. Zusätzlich kann der Signalbalken auf dem verwandelten Fahrzeug angeordnet werden, so daß dem Aussehen nach ein Polizeiauto entsteht. Durch die Austauschbarkeit der verschiedenen Fahrzeugteile können darüber hinaus bunt gestaltete Autos, wie beispielsweise der "Renault Twingo" (Handelsname) nachgebildet werden.

Dadurch, daß Buchstaben oder Metallfolien mit Schriftzügen ebenfalls mit Hilfe von Magnetverbindungen angeordnet werden können, kann die Aufschrift "Polizei" an den entsprechenden Stellen des Autos lösbar angeordnet werden, so daß bei Bedarf das Auto wieder in ein normales Auto zurückverwandelt werden kann, da sämtliche Teile über Magnetver-

02.07.98

16

bindungen und/oder zusätzliche Schraubverbindungen lösbar miteinander verbunden sind, so daß auch Aufschriften mit einzelnen Buchstaben oder Magnetfolien mit Schriftzügen ohne Rückstände wieder entfernt werden können.

Auf diese Art und Weise können auch "ADAC"-Autos, Feuerwehrautos, Taxen, Krankenwagen, Rallye-Fahrzeuge, Fahrzeuge verschiedener öffentlicher Dienste, wie beispielsweise Fahrzeuge der "Deutschen Post AG" (Firmenname), Unfallfahrzeuge und dergleichen mehr nach Belieben aus normalen Automodellen nachgebaut werden.

Gleiches gilt auch für Motorräder, die beispielsweise in Polizeimotorräder umgewandelt werden können, sowie auch für Lastkraftwagen, wobei aus einem Lastkraft-Pritschenwagen ein Lastkraftwagen mit einem Aufsatz durch Anbringen eines entsprechenden Zusatzteiles gebaut werden kann.

Durch Anordnen unterschiedlicher Stoßdämpfer und Federn in den Stoßdämpfern kann ein vorgegebenes Modell beispielsweise tiefergelegt werden, wenn die Federn und/oder Stoßdämpfer kürzer ausgestaltet sind.

Die Spielfahrzeuge können erfindungsgemäß als Cabriolet ausgebildet sein. Sie können beispielsweise ein Hardtop und/oder ein Softtop aufweisen. Das Softtop ist bedienbar ausgestaltet, so daß es im aufgeklappten und zusammengeklappten Zustand vorgesehen sein kann. Das Softtop ist in beiden Zuständen arretierbar. Die Arretierung kann aufgrund mechanischer oder magnetischer Mittel erfolgen.



02.07.98

17

Das Verdeckgestänge des Softtops kann aus Kunststoff und/oder Metall bestehen. Das Verdeck selbst kann Magnetstreifen oder Metallstreifen aufweisen, die bei Aufklappen des Verdecks über den Stangen des Verdeckgestänges zu liegen kommen und somit das Verdeck an dem Verdeckgestänge zusätzlich arretieren. Das Verdeck befindet sich im aufgeklappten Zustand unter Spannung.

Das Verdeck kann elektrisch betätigbar ausgebildet sein.

Wird ein Fahrzeug, das beispielsweise in der Grundausstattung mit einem Hardtop versehen ist, mit einem Softtop versehen, können zusätzlich Domstreben angeordnet werden, um eine möglichst originalgetreue Nachbildung von Original-Modellen zu erhalten. Die Anordnung der Domstreben kann wiederum mit Hilfe von Magneten erfolgen. Domstreben können auch als reine Tuningteile in dem Fahrzeug vorgesehen werden.

Zusatzteile, wie beispielsweise Kennzeichen, können ebenfalls vorzugsweise mittels Magnetkraft verändert und frei gestaltet werden, indem die entsprechenden Buchstaben mittels Magneten auf den Kennzeichen angeordnet werden und so die Benutzer des Spielfahrzeuges die Kennzeichen frei gestalten können. Die Kennzeichen können gegen deformierte Kennzeichen ausgetauscht werden. Auf gleiche Art und Weise sind TÜV-Plaketten mit verschiedenen Farben entsprechend der Jahre auf den Kennzeichen zu befestigen. Darüber hinaus können ASU-Plaketten sowie weitere Plaketten dieser Art vorgesehen sein. Die Heckleuchten können ebenfalls austauschbar gestaltet werden, so daß die normalen

02.07.98

18

Heckleuchten gegen kaputte Heckleuchten ausgetauscht werden können. Die Heckleuchten sind vorteilhaft mittels einer Magnetverbindung angebracht, damit sie frei austauschbar sind. Ebenfalls ist es vorgesehen, Scheinwerfer und Zusatzscheinwerfer mittels Magnetverbindung anzubringen. Ebenso können Front- und Seitenblinker austauschbar mittels Magnetverbindung ausgebildet sein, um diese gegen deformierte oder zersplitterte Ausführungen austauschen zu können. Weiterhin ist es möglich, den Kühlergrill auszutauschen, der ebenfalls mittels einer Magnetverbindung an der Karosserie angeordnet ist. Sportfahrwerke können originalgetreu andere Farben als serienmäßige Fahrwerke aufweisen.

Die Scheiben des Spielfahrzeuges können ebenfalls ausgetauscht werden, beispielsweise für den Fall, daß zerbrochene Scheiben zum Nachstellen eines Unfalles eingesetzt werden sollen. Darüber hinaus können Heckscheiben mit Defekt eingesetzt werden.

Die Motorhaube ist betätigbar, so daß die Motorhaube originalgetreu zu öffnen ist. Auf diese Art und Weise ist es möglich, einen Motor gegen einen deformierten Motor auszutauschen.

Die Nachbildungen liegen erfindungsgemäß in einer Größenordnung 1:10, 1:16, 1:18, können aber auch größer oder kleiner sein, je nach Bedarf und angesprochenem Verkehrskreis. Für Kinder ist es sinnvoller, die Autos etwas größer zu gestalten, während für Sammler die Autos durchaus kleiner sein können.

02.07.95

19

Erfindungsgemäß weisen die Fahrzeugteile einschließlich des Korpus des Spielfahrzeuges eine Grundfarbe auf. Der Benutzer kann die Teile mit einem entsprechenden Lack nach eigenen Farbwünschen lackieren.

Erfindungsgemäß gibt es zu jedem Fahrzeug einen Kraftfahrzeugschein, der das Auto ausweist. Darüber hinaus ist erfindungsgemäß ein Unfallbericht vorgesehen, um bei einem nachgestellten Unfall des Fahrzeuges einen Unfallbericht aufnehmen zu können.

Für das Auto kann eine Abdeckplane vorgesehen sein, die aus Kunststoff und/oder Stoff besteht und mit der das Auto abgedeckt werden kann. Die Abdeckplane weist vorteilhaft an den Außenkanten Magnete zur Befestigung der Plane an der Karosserie auf. Die Abdeckplane weist erfindungsgemäß ein Marken- oder Typenemblem des entsprechenden Autos, für das die Abdeckplane vorgesehen ist, auf.

Erfindungsgemäß können Schiebedächer vorgesehen sein. Die Schiebedächer sind in der entsprechenden Ausnehmung des Fahrzeugdaches angeordnet und werden mittels einer Magnetverbindung fixiert. Es gibt vorzugsweise mehrere Schiebedächer, und zwar zum einen ein Schiebedach in geschlossenem Zustand. Dieses Schiebedach kann gegen ein Schiebedach in ausgestellttem Zustand oder gegen ein Schiebedach in offenem Zustand oder halboffenem Zustand ausgetauscht werden.

Das Schiebedach ist vorzugsweise elektrisch, mechanisch oder elektromechanisch betätigbar ausgebildet. Ebenso können die Fenster der Türen elektrisch, mechanisch oder elektromechanisch betätigbar ausgebildet sein.

02.07.95

20

Darüber hinaus können Sportgurte (Hosenträgergurte (Handelsname)) vorgesehen sein, die an der hinteren Ablage mittels wenigstens eines Magneten fixiert werden und zu den vorderen Sitzen, insbesondere Sportsitzen führen. Die Sitze weisen hierzu vorteilhaft Magnete zur Fixierung der Gurte auf.

Ist das erfindungsgemäße Spielzeug als Wohnmobil ausgebildet, so kann es durch Austauschen der Innenausstattung in einen Notarztwagen, "ADAC"-Bus oder dergleichen umgewandelt werden. Das Dach ist erfindungsgemäß abnehmbar ausgebildet. Als Verbindung für das Dach kann eine Magnet- und/oder Schraub- und/oder Steckverbindung vorgesehen sein.

Kombifahrzeuge können mittels einer Laderaumabdeckung umgerüstet werden. Die Laderaumabdeckung kann als Stoffverdeck ausgebildet sein, so daß diese geöffnet und geschlossen werden kann.

Darüber hinaus ist es möglich, ein Gepäcknetz oder ein Hundegitter wiederum mittels Magneten anzuordnen. Weiterhin können Kombifahrzeuge eine Dachreling aufweisen oder mit einer Dachreling nachgerüstet werden. Auf der Dachreling können wiederum Dachgepäckträger montiert werden.

Das erfindungsgemäße Spielzeug kann auch als Flugzeug ausgebildet sein. Das Flugzeug weist vorteilhaft ein Ober- und ein Unterteil auf, welche mittels Magneten zusammengesetzt und erfindungsgemäß zusätzlich verschraubt werden können. Die Verschraubung kann durch Originalteile, wie

02.07.98

21

beispielsweise einen Heckflügel oder durch die Radarnase abgedeckt werden.

Durch die Austauschbarkeit der normalen Teile gegen deformierte Teile können Flugzeugkatastrophen nachgestellt werden. Das Flugzeug kann mit deformierten Teilen ausgestattet werden. Es ist aber auch möglich, die Teile zum Nachstellen eines Absturzes lose auf der Spielebene zu verteilen.

Das Flugzeug soll in Parkposition austariert sein, so daß es in Parkposition normal auf den Rädern steht und nicht nach vorne oder hinten überkippt.

Bei dem Flugzeug sind Flugklappen mittels Magneten austauschbar, so daß Steig-, Sink- oder Kurvenflüge simuliert werden können. Die Klappen sind erfindungsgemäß beweglich ausgebildet.

Die Innenausstattung ist ebenfalls erfindungsgemäß mittels Magneten austauschbar ausgebildet. Hierzu gehören Sitze und Bezüge, Zusatzeinrichtungen wie Bordküche, Essenswagen, Bordfernseher, die Einrichtung des Cockpits, die Türen des Flugzeuges, Notrutschen, Flügel, Fahrwerke, Laderaumklappen, Koffer und dergleichen.

Darüber hinaus können für sämtliche Spielzeuge Spielfiguren vorgesehen sein, die ebenfalls mittels Magneten in den Spielzeugen fixiert werden können.

Weitere Einzelheiten der Erfindung können den Unteransprüchen entnommen werden.

02.07.88

Auf der Zeichnung ist ein Ausführungsbeispiel der Erfindung dargestellt, und zwar zeigen:

- Fig. 1 ein Spielfahrzeug;
- Fig. 2 ein Spielfahrzeug mit deformierten Teilen;
- Fig. 3 eine Einzelheit eines Spielfahrzeuges;
- Fig. 4 eine Einzelheit eines Spielfahrzeuges.

Fig. 1 zeigt ein Spielfahrzeug (1). Das Fahrzeug (1) weist Reifen (2 bis 5) auf mit Felgen (6, 7). Das Fahrzeug (1) weist darüber hinaus Türen (8, 9), Scheinwerfer (10), Heckleuchten (11), Stoßstangen (12, 13), ein Dach (14), einen Außenspiegel (15) und Kotflügel (16, 84) auf. Sämtliche Teile (2 bis 16, 84) sind austauschbar, das heißt lösbar an dem Spielfahrzeug (1) angeordnet.

Fig. 2 zeigt das Spielfahrzeug (1), bei dem die deformierte Motorhaube (50), die deformierten Kotflügel (16, 84), das deformierte Kühlgitter (85), die deformierten Türen (8, 9) sowie die deformierte Fußleiste (86) und die deformierten Stoßstangen (12, 13) montiert sind. Sämtliche Teile sind mittels Magneten und/oder Schraubverbindungen und/oder Steckverbindungen an dem Spielfahrzeug (1) lösbar angeordnet, so daß sie gegen die nicht deformierten Teile beliebig ausgetauscht werden können.

02.07.98

Gemäß Fig. 3 ist eine deformierte Motorhaube (50) mittels eines Scharnieres (51) an einer Karosserie (52) des Spielfahrzeuges (1) befestigt. Das Scharnier (51) ist mit einem Teil (53) fest mit der Karosserie (52) verbunden. Die deformierte Motorhaube (50) ist an dem zweiten Teil (54) des Scharnieres (51) angeordnet. Die Motorhaube (50) besteht aus Metall. Das Scharnier (51) weist in seinem Teil (54) einen Magneten (55) auf, so daß zum Anbringen der deformierten Motorhaube (50) an dem Scharnier (51) die Motorhaube (50) auf den Teil (54) des Scharnieres (51) gelegt wird und dort in vorgegebener Position aufgrund der Magnetkraft verbleibt. Damit die Motorhaube (50) besser fixiert ist, ist zusätzlich eine Schraube (56) vorgesehen, die durch eine Bohrung (57) des Scharnierteiles (54) in eine Gewindebohrung (58) der Motorhaube (50) greift..

Zur besseren Darstellung ist in Fig. 3 eine Frontscheibe (49) und das Autodach (14) zumindest teilweise dargestellt.

Fig. 4 zeigt einen deformierten Kofferraumdeckel (59), der mittels eines Scharnieres (60) an der Karosserie (52) des Spielfahrzeuges (1) angeordnet ist. Die Karosserie (52) trägt die Heckscheibe (61). Der Kofferraumdeckel (59) ist an dem Scharnierteil (62) angeordnet. Das Scharnierteil (62) weist als Montagehilfe einen Magneten (63) auf. Der Kofferraumdeckel (59) weist einen gegenpoligen Magneten (64) auf. Nachdem der Kofferraumdeckel (59) an dem Scharnierteil (62) vorfixiert ist, wird er mittels einer Schraube (65), welche durch eine Bohrung (66) des Scharnierteiles (62) greift, in einer Gewindebohrung (67) des Kofferraumdeckels (59) vollständig fixiert. Das

02.07.95

24

Scharnier (60) ist mit einem Scharnierteil (68) fest mit der Karosserie (52) verbunden. In dem Kofferraumdeckel (59) ist ein weiterer Magnet (69) angeordnet. Mit Hilfe des Magneten (69) kann ein Warndreieck (71), welches einen Magneten (70) aufweist, in dem Kofferraumdeckel befestigt werden.



02.07.98

Bezugszahlen

1	Spielfahrzeug
2 bis 5	Reifen
6, 7	Felgen
8, 9	Türen
10	Scheinwerfer
11	Heckleuchte
12, 13	Stoßstangen
14	Dach
15	Außenspiegel
16	Kotflügel
49	Frontscheibe
50	Motorhaube
51	Scharnier
52	Karosserie
53	Scharnierteil
54	Scharnierteil
55	Magnet
56	Schraube
57	Bohrung
58	Gewindebohrung
59	Kofferraumdeckel
60	Scharnier
61	Heckscheibe
62	Scharnierteil
63	Magnet
64	Magnet
65	Schraube
66	Bohrung

02.07.98

26

67	Gewindebohrung
68	Scharnierteil
69, 70	Magnete
71	Warndreieck
84	Kotflügel
85	Kühlgitter
86	Fußleiste

CU

02.07.98

Patentanwälte  
Dipl.-Math. Siegfried Knefel  
Dipl.-Phys. Cordula Knefel  
Wertherstr. 16, 35578 Wetzlar  
Postfach 1924, 35529 Wetzlar  
Telefon 06441/46330 - Telefax 06441/48256

H G 977

---

Markus Hartmann  
Am Gänsegraben 8  
35625 Hüttenberg-Weidenhausen

---

Spielzeug in Form eines Modell- und/oder Spiel-Land-,  
-Wasser-, -Luft- und/oder -Raumfahrzeuges

#### Schutzansprüche

1. Spielzeug in Form eines Modell- und/oder Spiel-Land-, -Wasser-, -Luft- und/oder -Raumfahrzeuges, welches eine verkleinerte Nachbildung von einem Original-Land-, -Wasser- und/oder -Raumfahrzeug darstellt, d a d u r c h g e k e n n z e i c h n e t , daß Teile (2 bis 16, 84) des Spielzeuges (1), welche Originalteilen der Original-Land-, -Wasser- und/oder -Raumfahrzeuge entsprechen, austauschbar gegen deformierte Teile (2 bis 16, 84) und/oder gegen andere Teile sind, und/oder daß das

02.07.95

2

Spielzeug (1) Zusatzteile aufweist, welche Originalteilen der Originalfahrzeuge, -schiffe und/oder -flugzeuge entsprechen, und daß die austauschbaren Teile (2 bis 16, 84) und/oder Zusatzteile mit dem Spielzeug (1) lösbar verbunden sind.

2. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die austauschbaren Teile (2 bis 16, 84) und/oder Zusatzteile mittels Magnetverbindungen und/oder Steckverbindungen und/oder Schraubverbindungen mit dem Spielzeug (1) verbunden sind.

3. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die austauschbaren Teile Stoßstangen (12, 13), Stoßstangen mit integriertem Spoiler, Sitze, Sportsitze (Recaro-Sitze (Handelsname)), Lenkräder, Benetton-Lenkräder (Handelsname), Reifen (2 bis 5), Felgen (6, 7), Scheinwerfer (10), Antennen, Auspuffe, Kotflügel (16, 84), Motorhauben (50), Kofferraumdeckel (59), Teile zur Verbreiterung des Fahrzeuges, Kotflügel mit Verbreiterungen, Heckleuchten (11), Scheiben (61), abgedunkelte Scheiben, Schiebedächer, Kennzeichen, Stoßdämpfer, Federn, Schweller, Motoren, Scheibenwischer sind.

4. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Zusatzteile Spoiler, Heckflügel, Autotelefone, vordere und/oder hintere Kopfstützen, Antennen für Radio, Amateurfunk und/oder Autotelefon, Anhängerkupplungen, Außenspiegel (15), insbesondere für den Anhängerbetrieb, Dachgepäckträger für verschiedene Dachlasten, wie Fahrräder, Surfbretter, Skier und/oder Boote, Schneeketten, Embleme, Typenschilder,

02.07.98

Domstreben, Werkzeugsets, Warndreiecke, Sonnenrollos, Folien mit nachgebildeten Lackschäden, Folien mit Werbeschriftzügen, Folien mit stilisiertem Schnee und/oder Matsch, Folien für Sitze, Folien für Tür-Innenverkleidungen, Folien für Innenausstattungsteile (Heckablage, Armaturenbrett), Blaulichter, Warnlichter, Signalbalken für Polizeifahrzeuge, Feuerwehrfahrzeuge oder Krankenwagen, Kindersitze, Gepäckträger für das Heck, Erste-Hilfe-Sets, Ersatzreifen, Abdeckplanen aus Kunststoff und/oder Stoff, Sportgurte (Hosenträgergurte (Handelsname)), Spielfiguren (Personen) sind.

5. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die ausgetauschten Teile Tuningteile sind.

6. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die ausgetauschten, deformierten Teile (8, 9, 16, 84) in der Farbe von den ersetzten Teilen (8, 9, 16, 84) abweichend ausgebildet sind.

7. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Folien Metallfolien sind.

8. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Folien Magnetfolien sind.

9. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielfahrzeug

02.07.95

4

(1) aus Metall und/oder Blech und/oder Aluminium und/oder deren Legierungen und/oder Kunststoff und/oder Fiberglas besteht.

10. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß Magnete (55, 63, 70) in dem Spielzeug (1) angeordnet sind.

11. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß Magnete (64, 69) in den auswechselbaren und/oder Zusatzteilen angeordnet sind.

12. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 11, dadurch gekennzeichnet, daß Magnete in dem Korpus des Spielfahrzeuges angeordnet sind, und zwar in der Karosserie (für Kennzeichen, Antennen, Dachgepäckträger, Scheinwerfer, Heckleuchten, für die Motorhaube, den Kofferraumdeckel, für die Türen, das Lenkrad, die Sitze und/oder die Stoßdämpfer) und/oder in der hinteren Ablagefläche (für Lautsprecher, Kopfstützen, Gegenstände).

13. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß in den Ersatz- und/oder Zusatzteilen (50, 59) gegenpolige Magnete (64, 69) zu den Magneten (63, 70) des Korpus des Spielzeuges (1) vorgesehen sind.

14. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Ersatz- und/oder Zusatzteile (50, 59) aus Metall und/oder Blech ausgebildet sind.

02.07.98

5

15. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Ersatz- und/oder Zusatzteile (50, 59) aus Kunststoff ausgebildet sind.

16. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 10, dadurch gekennzeichnet, daß in den Reifen (2 bis 5) oder in den Radachsen und/oder in den Felgen Magnete für Felgendeckel angeordnet sind.

17. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 10, dadurch gekennzeichnet, daß wenigstens ein Scharnier (51, 60) für die Motorhaube (50) und/oder den Kofferraumdeckel (59) und/oder für die Türen (8, 9) vorgesehen ist.

18. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 17, dadurch gekennzeichnet, daß das wenigstens eine Scharnier (51, 60) magnetisch ausgebildet ist.

19. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 10, dadurch gekennzeichnet, daß Magnete in den Türen (8, 9), in der Motorhaube (50) und/oder im Kofferraumdeckel (59) für die Magnetfolie angeordnet sind.

20. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß in den Zusatzteilen in Form von Koffern, Skikoffern für Dachgepäckträger, Taschen, Körben, Kissen, Regenschirmen, Polizeikellen, Taxametern jeweils wenigstens ein Magnet vorgesehen ist.

21. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 20, dadurch gekennzeichnet, daß in dem Kissen

02.07.95

6

wenigstens ein Magnet für die Anbringung von Buchstaben und Zahlen und/oder Folie auf dem Kissen angeordnet ist.

22. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielfahrzeug (1) als Cabriolet ausgebildet ist.

23. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielfahrzeug (1) ein abnehmbares Hardtop aufweist.

24. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielfahrzeug (1) ein Softtop aufweist.

25. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 24, dadurch gekennzeichnet, daß das Softtop aus Stoff und/oder Kunststoffolie ausgebildet ist.

26. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Softtop betätigbar ausgebildet ist.

27. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 24, dadurch gekennzeichnet, daß Mittel zur Arretierung des Softtops in zusammengeklapptem und/oder ausgeklapptem Zustand vorgesehen sind.

28. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 27, dadurch gekennzeichnet, daß die Arretierungen magnetisch ausgebildet sind.



02.07.98

7

29. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 27, dadurch gekennzeichnet, daß ein Verdeckgestänge vorgesehen ist.

30. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 29, dadurch gekennzeichnet, daß das Verdeckgestänge aus Kunststoff und/oder Metall ausgebildet ist.

31. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 27, dadurch gekennzeichnet, daß Teile des Verdecks Magnetstreifen oder Streifen aus Magnetfolie aufweisen.

32. Spielzeug in der Ausbildung als Kraftfahrzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Schiebedach und/oder die Fenster der Türen und/oder das Verdeck elektrisch, mechanisch und/oder elektromechanisch betätigbar ausgebildet sind.

33. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Korpus des Spielzeuges (1) unter normalen Bedingungen nicht deformierbar ausgebildet ist.

34. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Korpus des Spielzeuges (1) und/oder die auswechselbaren Teile lackierbar ausgestaltet sind.

35. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die ersetzbaren Teile (2 bis 16, 84) als deformierbare Teile ausgestaltet sind.

36. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielzeug als Wohnwagen ausgebildet ist.

02.07.95

8

37. Spielzeug nach Anspruch 36, dadurch gekennzeichnet, daß als Zusatzteile Satellitenantennen, Vorzelte, Ersatzreifen vorgesehen sind.

38. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielzeug als Wohnmobil ausgebildet ist.

39. Spielzeug nach Anspruch 38, dadurch gekennzeichnet, daß die Innenausstattung des Wohnmobils austauschbar gegen eine andere Innenausstattung ausgebildet ist.

40. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielzeug als Flugzeug ausgebildet ist und als Zusatzteile Reifen, Triebwerke, Embleme für die Fluggesellschaften, Signallampen, Stabilitätsruder vorgesehen sind.

41. Spielzeug nach Anspruch 40, dadurch gekennzeichnet, daß das Flugzeug ein Oberteil und ein Unterteil aufweist, welche lösbar voneinander ausgestaltet sind.

42. Spielzeug nach Anspruch 41, dadurch gekennzeichnet, daß die lösbare Verbindung eine Magnetverbindung und/oder eine Schraubverbindung und/oder eine Steckverbindung darstellt.

43. Spielzeug nach Anspruch 42, dadurch gekennzeichnet, daß Schrauben der Schraubverbindung durch Zubehörteile abdeckbar ausgebildet sind.

02.07.95

44. Spielzeug nach Anspruch 40, dadurch gekennzeichnet, daß ein austauschbares und/oder federndes Fahrwerk vorgesehen ist.

45. Spielzeug nach Anspruch 44, dadurch gekennzeichnet, daß die Federn verdeckt angeordnet sind.

46. Spielzeug nach Anspruch 40, dadurch gekennzeichnet, daß das Flugzeug in Parkposition im Gleichgewicht stehend ausgebildet ist.

47. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielzeug als Schienenfahrzeug ausgebildet ist und als Zusatzteile Schilder, Embleme vorgesehen sind.

48. Spielzeug nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß das Spielzeug als Wasserfahrzeug ausgebildet ist.

49. Spielzeug nach Anspruch 48, dadurch gekennzeichnet, daß als Zusatzteile Anker, Radarreflektoren, Rettungsringe, Badeplattformen, Badeleitern, Signalthörner, Signalleuchten, Kompassse, nautische Zusatzinstrumente, Fender, Leinen, Taue, Dekore, Embleme, Taucherausrüstung, Hochseeangelruten, Sonnenverdecke und/oder Rundumverdecke und/oder maritimes Schiffszubehör vorgesehen sind.

02.07.98

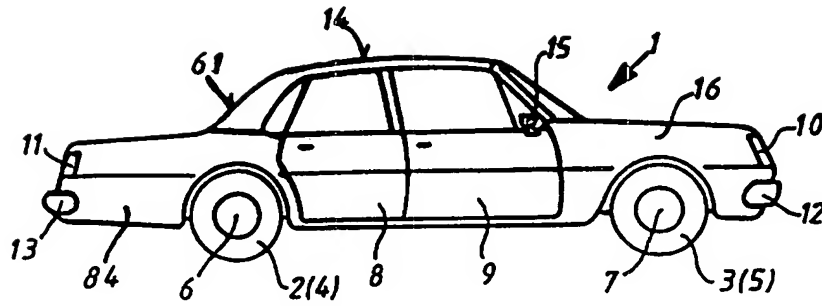


Fig. 1

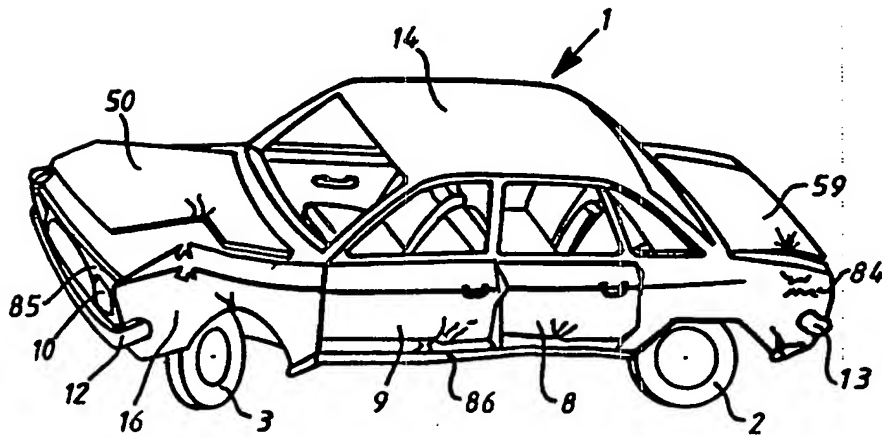


Fig. 2

*Fig. 4*